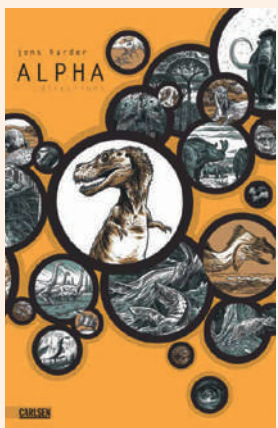


Comics

Erhard Taverna



Jens Harder
Alpha

Hamburg: Carlsen Verlag;
2010.
360 Seiten, Hardcover. 65 CHF
ISBN 978-3-551-78980-8

Ist es möglich, 14 Milliarden Jahre kosmische Geschichte zeichnerisch darzustellen? Der 1970 geborene, deutsche Comiczeichner Jens Harder hat sich eine Trilogie vorgenommen, die vom Urknall bis in die Zukunft führen soll. Der erste Band «Alpha» thematisiert die Entstehung des Universums bis zur Entwicklung unserer Sonne und folgt den Erdperioden vom Kryptozoikum bis ans Ende des Quartärs. Fünf Jahre lang hat Harder im Auftrag des französischen Verlags Actes Sud Forschungsberichte gelesen, Bildquellen und Stammbäume gesammelt und das ehrgeizige Projekt auf Storyboards entwickelt. Entstanden ist ein zeichnerisches, mehrmals ausgezeichnetes Meisterwerk, das naturwissenschaftliche Vorlagen und Schöpfungsvorstellungen verschiedener Kulturen mit einer eigenen Symbolsprache und knappen Begleittexten vereinigt. In Frankreich wurden schon drei Auflagen verkauft, seit 2010 ist der grossformatige Band für deutsche Leser zu haben. Das Werk «Beta» erzählt in zwei Teilen die Menschheitsgeschichte bis zum Beginn unserer Zeitrechnung, erhältlich ab März 2014. Jens Harder schafft zwei bis drei Seiten pro Woche, 2015 soll das ganze Werk inklusive «Gamma» abgeschlossen sein. Ob Einstieg oder Vertiefung, die Bildsequenzen bieten auch ohne Vorwissen eine spannende Zeitreise. Wer die bisherigen und aktuellen Forschungsergebnisse verfolgt hat, wird immer wieder überraschende Details entdecken und neben dem künstlerischen Aufwand die akribische Recherche würdigen.

Comics sind im Zuge des Graphic-Novel-Booms seit einigen Jahren in der Wissenschaftsgeschichte angelangt. So erschienen über Bertrand Russell und Richard Feynman fachtheoretisch hochinformierte Biographien in Comic-Form. Sie erklären physikalische und mathematische Experimente und inspirieren genrespezifische Stoffe im populärwissenschaftlichen Diskurs. Eine Fachtagung vom November 2013 in Erfurt diskutierte ausgiebig zum Thema «Comics und Naturwissenschaften». Vermittlung von Wissen ist nach dem amerikanischen auch im deutschen Sprachraum salonfähig, wenn komplexe Inhalte, auch an Universitäten, zunehmend mit Hilfe von Bildsequenzen vermittelt werden. Damit hat die »neuvième art«, seit über hundert Jahren integraler Bestandteil der Pop- und Medienkultur, auch in den akademischen Hallen Fuss gefasst. Das Lehnwort «Comic» aus dem Englischen für humoristische Text- und Bildbeiträge beschreibt als Oberbegriff nur einen kleinen Teil von dem, was die bandes dessinées, fumetti, Cartoons, graphic novels und zahlreichen Literatur-Adaptationen heute anbieten. Inzwischen ist diese Kunstform global verbreitet, mit Schwerpunkten der

Produktion in den USA, in Westeuropa, mit Frankreich als Hochburg und seit 1950 auch in Japan, das auf Südkorea, Taiwan und China ausstrahlt. Abwechselnd als pädagogisches oder propagandistisches Instrument gefördert, als Blasenfutter für Analphabeten der Schmutz- und Schundliteratur zugerechnet oder als subversiv und pornographisch verschrien, hat die Branche Zeiten der Zensur oder grosser, kommerzieller Erfolge erlebt. Auf altägyptischen Papyri, auf der Trajanssäule in Rom oder auf den Spruchbändern mittelalterlicher Evangeliare erkennen wir heute die Vorläufer dieser modernen Ausdrucksverfahren. Technisch machte die Lithographie ab 1798 die industrielle Bildreproduktion möglich. Zu den Pionieren der neuen Kunst zählt der Genfer Schriftsteller und Zeichner Rodolphe Töpffer (1799–1846) mit seinen «histoires en estampes», deren Bild-Wort-Verknüpfungen er theoretisch in seinem «Essai de physiognomie» erläuterte. Die Erfindung seiner neuartigen Erzählstruktur macht ihn zum unangefochtenen Vorläufer von Wilhelm Busch und den folgenden Pionieren des Comics und des Films.

Jens Harder hat für seinen ersten Band nur einige von zahlreichen visuellen Ausdrucksmöglichkeiten gewählt: monochrome, fast holzschnittartige Bildtafeln, assoziative Kompositionen. Montage, Bildpunkte, Sprechblasen, eine eigene Zeichensprache, die Abgrenzung der Einzelbilder zu einer grafischen Konstruktion, der weisse Steg zwischen den Bildszenen und Bildsprünge sind die typischen Konstruktionselemente, die schon Anfang des 20. Jahrhunderts in New Yorker Tageszeitungen entwickelt wurden. Unter Beachtung bestimmter Rezeptionsregeln entsteht bei der Lektüre die Illusion eines kinematografischen Verlaufs. Jedes Wissen bleibt besser verankert, wenn Emotionen den Lernprozess begleiten. Wer mit Papa Moll, Globi, Popeye, Knatterton, Tim & Struppi, Asterix & Obelix und Entenhausen aufgewachsen ist, kann dem sicher zustimmen. Das Bild erzählt, was der Text verschweigt; das ist das Prinzip eines guten Comics.

Die Parabeln der Guckkastenbühne sind noch lange nicht ausgeschöpft. Ob Szenarist, Zeichner oder Autor, oft ist es heute ein Team, das den Stoff mit Computerhilfe erarbeitet. Das Kino hat vom Comic gelernt, und umgekehrt. Es gibt die einfachen Gebrauchscomics, zum Beispiel für die Sicherheit im Flugzeug oder für Massnahmen am Arbeitsplatz, es gibt sie für Firmengeschichten und als Werbung für Luxusartikel oder als unerschöpfliches Reservoir bildsprachlicher Symbole für Vorlesungen. Gemessen an der langen Literaturgeschichte hat der Urknall des Comic-Universums erst gestern stattgefunden.

erhard.taverna[at]saez.ch